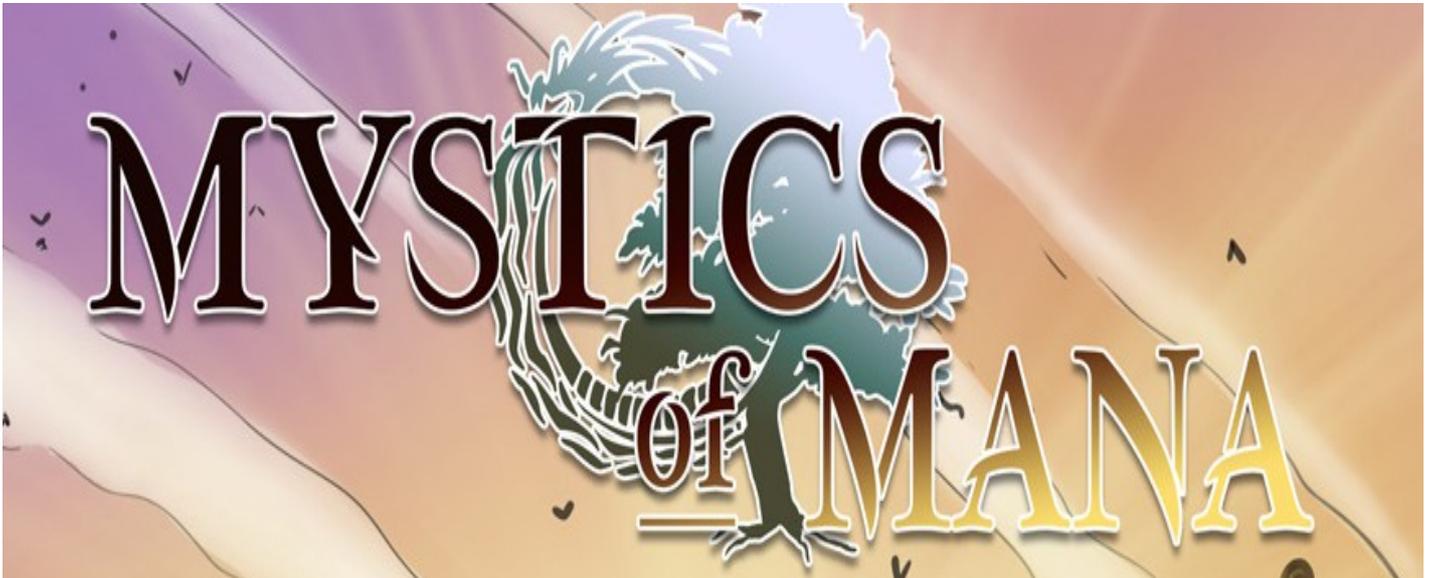


Rückkehr nach Kleinwestheim



ABENTEUER FÜR DAS ROLLENSPIEL „MYSTICS OF MANA“

*Für den neunten Abenteuerwettbewerb der
Drachenzwinge*

Von Zwergpaladin

Im Larifari-Wald gehen merkwürdige Dinge vor sich. Kaum kehrt ihr von eurem ersten großen Abenteuer dem Schwertlauf heim nach Kleinwestheim, müsst ihr feststellen, dass sich die Leute und Tiere eures kleinen Städtchens sehr seltsam Verhalten. Seit ihr bereit auch dieses Abenteuer zu bewältigen?

Vorbereitung

Dieses Abenteuer benötigt mindestens einen W20, einen W12, einen W10, einen W8, einen W6 und einen W4. Mehr als einer kann natürlich hilfreich sein. Außerdem wird ein Grundregelwerk von Mystics of Mana benötigt, welches sich kostenlos auf <https://www.die-dorp.de/index.php/downloads/dorp-downloads/mystics-of-mana> downloaden lässt. Das Abenteuer ist auf einen Spielleiter und drei Spieler ausgelegt, kann aber mit einigen Anpassungen an den Gegnern auch mit mehr oder weniger Spielern bestritten werden. Stift und Papier sind natürlich für dieses Pen and Paper Abenteuer ein Muss. Links zu den Quellen der Bilder sind in **Anhang 2** zu finden.

Übersicht

Dieses Abenteuer spielt kurz nach dem ersten angedachten Abenteuer von Mystics of Mana dem Schwertlauf. Die Helden sollten diesen zusammen bestritten haben und somit schon eine Gruppe bilden. Dabei ist es egal ob Sie als erste den Lauf gemeistert haben oder nicht, sie sollten nur Erfolgreich angekommen sein. Die Helden sollten alle aus Kleinwestheim bzw. der Umgebung kommen und somit Freunde und Familie in der Gegend haben. Lass dir als Spielleiter ein paar Beschreibungen zu den Angehörigen der Spielercharaktere geben, damit du diese auch stimmungsvoll verkörpern kannst.

ACHTUNG! WENN DU DIESES ABENTEUER ALS SPIELER ERLEBEN WILLST, DANN SOLLTEST DU SPÄTESTENS JETZT AUFHÖREN ZU LESEN.

Hintergrund

Kurz nachdem die Helden zu ihrem ersten Abenteuer aufgebrochen sind, hat ein Gesindelzweig mit Namen Berto beschlossen seine Kristallscherben Flussaufwärts in einer kleinen Höhle zu waschen. Er ist davon besessen seine Scherben zu einen Kristall zu formen und wäscht sie daher sehr oft und hinterlässt so Manastaub im Wasser. Dadurch wird bei allen Tieren und Menschen, welche Flussabwärts von dem Wasser trinken, Manawahn ausgelöst. Dieses lässt sich nicht einfach heilen, solange das Wasser weiter verseucht wird. Die Aufgabe der Helden wird sein Berto davon abzubringen die Wasser weiter zu verunreinigen. Ob dies mit Gewalt, einem Trick oder diplomatischen Geschick geschieht bleibt den Spielern überlassen, aber sollten sie scheitern, dann wäre das der Untergang von Kleinwestheim.

Abschnitt I Die Rückkehr

Der Weg vom Schwert zu der Stadt sollte kein Problem für die neuen erwachsenen Helden sein. Versuchen sie allerdings eine seltsame Stimmung zu erzeugen, so als liegt etwas in der Luft. Zum Beispiel sind keine Vögel zu hören oder eine seltsamer Windzug, welcher die Helden frösteln lässt. Wenn die Helden nach ihrem ersten Abenteuer nach Kleinwestheim zurückkehren, sollte ihnen sofort auffallen, dass etwas in der Stadt nicht stimmt. Die Leute verhalten sich alle sehr eigenartig, selbst enge Freunde und Verwandte können die Helden kaum wiedererkennen. Hier einige Beispiele für das Verhalten von Bürgern der Stadt:

Der Bäcker der Stadt backt ein Brot nach dem andere, aber wirft die Brote einfach auf die Straße um wieder mehr Platz zu haben fürs Brotbacken.

Ein kleiner Junge sitzt mit Winterklamotten und einer dicken Decke an einem Lagerfeuer und sagt, dass ihm total Kalt ist, obwohl es ein herrlicher Sommertag ist.

Der Kämmerer von Kleinwestheim reitet auf einem Schwein durch die Stadt und behauptet der legendäre Ritter Victor zu sein.

Der Bürgermeister steht auf den Marktplatz und hält laut immer wieder eine Rede in einer Sprache, die keiner außer er zu verstehen scheint.

Wenn sich die Helden genauer in der Stadt umsehen entdecken sie mehrere Personen, welche um den Stadtbrunnen sitzen und sich wie Statuen verhalten. Jeder Versuch sie anzusprechen oder mit ihnen zu interagieren ist nutzlos. Spieler die einen Wurf auf Weisheit **Schwierigkeitsgrad 15** schaffen wird klar, dass es sich bei diesem Symptomen nur um Manawahn handeln kann. Normalerweise hört der Manawahn nach einiger Zeit auf, aber die Bewohner der Stadt scheinen schon länger darunter zu leiden. Sobald die Spieler sich versuchen in dem Chaos zurecht zu finden, sollten sie ihnen klar machen, dass die Lage sehr ernst ist und mit den hier gegebenen Möglichkeiten der Spielercharaktere nicht zu lösen ist. Dies können sie auch erreichen, indem sie Freunde und Verwandte der Helden auftauchen lassen, welche ebenfalls unter diesen Auswirkungen leiden. Sobald sich die Gruppe ein wenig in der Stadt umgeschaut hat wird eine Gruppe von 25 Männern mit Knüppeln auf zu sie zu marschieren. Diese Rufen den Helden wüste Beschimpfungen zu und behaupten, dass die Helden hinter den Veränderungen in der Stadt stecken. Mit einem Wurf auf Intelligenz **Schwierigkeitsgrad 10** bemerken die Helden, dass auch diese Männer nicht ganz sie selbst zu sein scheinen und ihr aggressives Verhalten auch die Folge von diesen Veränderungen ist. Machen sie klar, dass ein Kampf aussichtslos wäre und die beste Chance in der Flucht liegt oder einen Trick um die Menschenmenge zu verwirren. Sobald die Helden einigen Abstand zu der Menge gewonnen haben, hören sie eine leise Stimme aus einem der Häuser: „Schnell kommt hier

rein oder der Mob wird euch holen“ Die Helden erkennen Karl Liebwurz (**Anhang 1**) einen Süßigkeiten Händler, welcher immer mal wieder die Stadt besucht und die besten Bonbon im ganzen Larifari-Wald hat. Machen sie den Spielern klar, dass Karl normal wirkt und er bisher der Einzige ist, welcher sie direkt anspricht. Im Haus sehen die Helden, dass sich Karl hier mit seinem Süßigkeiten wagen eingenistet hat und er eine schwere Beinwunde hat, welche zwar verbunden ist, aber sehr frisch wirkt. Sobald sich die Helden ein wenig herholt haben, wird er ihnen sagen: „Die Leute hier sind kurz nach eurer Abreise verrückt geworden. Ich glaube es ist irgendwas im Wasser, dass die Leute verrückt werden lässt und nicht nur die, schaut mal...“ Daraufhin nimmt er ein Glas voll Wasser und tropft es auch eine Fliege im Zimmer. Diese legt sich daraufhin auf den Boden und versucht wie eine Raube über den Boden zu kriechen. „Gott sei dank hab ich genug eigenes Wasser mitgebracht, aber ich glaub alle Leute der Stadt haben schon Wasser getrunken!“ Er rät weiterhin den Helden dringend davon ab selbst das Wasser zu probieren und gibt ihnen etwas von seinem Wasser, sollten sie durstig sein. Anschließend gibt er ihnen einen Tipp mit. „Ihr solltet die alte Kräuterfrau Hilde aufsuchen! Sie ist eine Expertin für alle möglichen Heilungen und wohnt weit genug von hier entfernt, sodass sie vielleicht nicht von diesen merkwürdigen Auswirkungen betroffen ist. Ich würde ja selbst gehen, aber einer dieser verdammten Irren hat mir einen Armbrustbolzen durchs Bein geschossen!“ Daraufhin wünscht er allen viel Glück, gibt ihnen eine grobe Wegbeschreibung und händigt jeden auch noch einen **Bonbon** aus. Wenn die Helden daraufhin versuchen die Stadt zu verlassen, stellt sich ihnen ein Vorkommnis in den Weg. Rollen sie einen W6 und lassen sie das Ereignis stattfinden, welches der gewürfelten Zahl entspricht.

1. Ein wütender Mann (**Anhang 1**) stapft aus der Taverne und greift die Helden an. Sobald er die Hälfte seines Lebens verloren hat, stapft er wieder in die Taverne als wäre nichts passiert und ignoriert die Helden.

2. Der wütende Mob ist wieder da und sucht nach weiteren Opfern. Die Helden müssen eine Geschicklichkeitsprobe ablegen um sich an ihnen vorbei zu schleichen oder eine Charisma Probe um sich unauffällig zu verhalten. Der **Schwierigkeitsgrad 10** muss dabei geschafft werden oder zwei wütende Männer (**Anhang 1**) greifen die Helden an und verschwinden erst, wenn sie 5 Leben oder weniger haben.

3. Eine alte Frau kippt Abfälle aus dem Fenster genau an die Stelle wo die Helden sind. Jeder der eine **Schwierigkeitsgrad 12** Geschicklichkeitsprobe nicht schafft erhält für den Rest des Abenteuers einen Abzug von 1 auf alle Charisma Proben. Sollten die Spieler die alte Frau auf ihr Verhalten ansprechen, Kippt sie einfach noch mehr Abfälle nach draußen.

4. Eine Katze steckt in einem Mauselloch fest. Sollten die Helden sich entscheiden das arme Tier zu befreien, müssen sie eine **Schwierigkeitsgrad 10** Probe auf Stärke schaffen. Sobald das Tier frei ist spuckt es ihnen einen **Bonbon** vor die Füße und rennt in eine Gasse davon.

5. In der Schmiede hören die Helden plötzlich Geräusche und sehen den alten Schmied mehrere Gegenstände aus dem Laden werfen. Jeder der Helden kann sich ein **Schwert, Rapier, Dolch, Wurfmesser oder Schild** aufnehmen wenn er das möchte.

6. Dicker Rauch kommt aus einem Haus, welches an der Gasse liegt durch welche die Helden grade durch wollen. Eine Frau brät wohl grade die alten Schuhe ihres Mannes. Jeder Held muss eine Probe auf Konstitution machen **Schwierigkeitsgrad 10**. Wer die Probe nicht schafft erleidet einen Punkt Schaden aufgrund dieses ungesunden Rauchs.

Nach diesen Vorkommnis können die Helden ungehindert die Stadt verlassen und sich auf den Weg zur Kräuterfrau machen.

Abschnitt 2 Die Kräuterfrau Hilda

Der Weg zum Haus der alten Kräuterfrau Hilda ist nicht sehr lang, allerdings hat sich die Verseuchung des Wassers auch auf den Wald ausgewirkt. Eine düstere Stimmung lässt den sonst so frohen Larifari-Wald in einem unheimlichen Licht erstrahlen. Den Helden läuft ein Schauer über den Nacken als sie sich einer weiteren Herausforderung stellen müssen. Würfeln sie einen W6 und lassen sie das folgende Ereignis aufleben, welches der gewürfelten Zahl entspricht:

- 1. Ein Polkaninchen (Anhang 1) hüpft von Baum zu Baum und wird auch versuchen auf die Helden zu springen und sie angreifen. Sobald dieser eine Wunde erleidet wird er wie ein kleines Mädchen schreien und versuchen sich in die Erde einzugraben.*
- 2. Zwei Wölfe (Anhang 1) springen aus dem Gebüsch und während sie die Helden angreifen, werden sie die ganze Zeit wie Vögel zwitschern.*
- 3. Ein großer Bär stößt zwischen den Bäumen hervor und schwankt wie ein Betrunkener. Er wird die Helden nicht angreifen, selbst wenn die Helden beschließen diesen zu verletzen oder gar zu töten.*
- 4. Die Helden entdecken eine Herde Wildschweine, welche langsam einen Baum nach den anderen mir ihren Hauern ausgraben und selbst dann nicht damit aufhören, wenn die Helden sich ihnen nähern. Wenn sich die Helden nicht dumm anstellen können sie es auch vermeiden von den Bäumen getroffen zu werden.*
- 5. Ein Schwarm kleiner Schreckensbienen (Anhang 1) greift die Helden an. Die einzelnen Bienen fliegen allerdings so dicht beieinander, sodass die wie ein großer Organismus wirken. Die Schreckensbienen verlieren den Vorteil Schwarm.*
- 6. Die Helden sehen zwei Ratten, welche versuchen wie Eichhörnchen Nüsse zu vergraben und auch immer wieder auf Bäume klettern um neue Nüsse zu erhalten. Wenn sich die Helden diese Hügel angucken entdecken sie einen Bonbon den die Ratten wohl für eine Nuss gehalten haben.*

Welches Ereignis auch immer eingetreten ist und wie auch immer die Spieler dieses gelöst haben, sollten sie danach lautes Brüllen im Wald hören. Wenn die Spieler dem Brüllen folgen, kommen sie an ihrem eigentlichen Ziel an, dem Haus der Kräuterfrau Hilda. Vor diesen Haus stehen zwei wütende Männer (Anhang 1) und verlangen von der Hilda, sie vom Fluch des Schafrichters zu befreien. Sie hauen dabei mit Knüppel auf die verriegelte Tür ein und wirken äußerst aggressiv. Zeigen sie den Spielern auf, dass auch diese beiden Männer offensichtlich unter den merkwürdigen Auswirkungen leiden, welche auch die Stadt Kleinwestheim befallen hat. Egal ob die Spieler es mit Einschüchtern, Verhandeln oder Überlisten versuchen, die Probe liegt bei Schwierigkeitsgrad 12. Sollte diese Probe scheitern so werden die Männer angreifen und erst aus dem Kampf fliehen, sobald sie die Hälfte ihres jeweiligen Lebens verloren haben. Nachdem der Konflikt geklärt ist, wird die Kräuterfrau Hilde (Anhang 1) den Spielern die Tür öffnen und den Helden für ihre Rettung danken. Sie wird diese auf eine Tasse Tee hereinbitten, wobei die Spieler ihr die Situation schildern können. Das Haus der Kräuterfrau ist klein, aber sehr gemütlich und duftet nach Lavendel. Nach ihren Ausführungen wird Hilde den Charakteren sagen, dass auch ihr merkwürdiges Verhalten bei den Tieren des Waldes aufgefallen ist, welches Manawahn sehr ähnlich ist. Doch sie meint, dass Manawahn sich eigentlich nach einiger Zeit wieder verzieht und es daher eine beständige Quelle geben muss, welche diesen Wahn immer wieder auslöst. Die einzige Quelle die Sie für möglich hält wäre des Fluss, welcher die Stadt und den Umgebenden Wald mit Wasser versorgt. Sie wollten sich schon selbst zur Quelle des Flusses am Fuße eines kleinen Berges in der Nähe aufmachen, doch ihr

hohes Alter und das auftauchen dieser beiden Störenfriede, haben dies vereitelt. Daher bittet sie die Spieler sich dort umzusehen und eine mögliche Ursache für den Manawahn zu beseitigen. Neben einer genauen Wegbeschreibung gibt die Kräuterfrau jedem Helden auch einen **Bonbon** und jedem Magier einen **Fruchtsaft** mit auf den Weg.

Abschnitt 3 Die Höhle an der Quelle

Der kleine Aufstieg zum Berg, wo die Quelle des Flusses entspringt, ist zwar anstrengend, aber für die Helden keine wirkliche Herausforderung. Schon von weitem können sie wütendes Schimpfen und Zetern hören. Wenn sie weiter nach oben gehen, sehen sie eine kleine Gestalt, welche am wahrscheinlichen Ursprung des Flusses auf und ab springt und dabei immer wieder Flüche ausstößt. Sie sehen Berto (**Anhang 1**), welcher auch sehr schnell seinen Namen Preisgibt, da er Sachen sagt wie: „Berto weiß es wird klappen! Dumme Scherben werden schon eins werde! Wasser, ja mehr Wasser!“ Daraufhin wird er anfangen merkwürdig leuchtende Scherben im Flusswasser zu tauchen. Eine Probe auf Weisheit **Schwierigkeitsgrad 12** kann enthüllen, dass es sich hierbei um Kristallscherben handelt, welche Manawahn verursachen können. Auch ohne die Probe geschafft zu haben, sehen die Helden, dass die Scherben leuchtenden Staub im Wasser hinterlässt. Nun ist es an den Helden zu entscheiden, wie sie Berto davon abhalten wollen. Doch wenn sie es versuchen Kampf zu machen, sollten sie es ihnen nicht zu leicht machen. Denn auch wenn Berto nicht dumm ist, hat er trotzdem den Wahn mithilfe des Wassers und seinen Scherben einen Manakristall zu formen und ist böse genug, sodass im das Schicksal der Menschen und Tiere hierbei egal ist. Wenn die Helden allerdings gute Argumente haben oder eine gute List erdacht haben, so wird Berto seine Sachen packen und murrend seines Weges gehen, ohne nochmal einen Blick auf die Helden zu werfen. Sollte es aber zu einem Kampf kommen, so Rollen sie vor dem Kampf einen W6 und geben sie dem Kampf die zusätzliche Schwierigkeit, welche der gewürfelten Zahl entspricht.

- 1. Das Schwert von Berto ist mit Manastaub bedeckt, sodass es +1 Schaden macht.*
- 2. Die Rüstung von Berto ist durch die Benutzung von den Manascherben härter geworden, sodass seine Abwehr um 1 erhöht ist.*
- 3. Während seiner Zeit in der Wildnis hat sich Berto ein Polkaninchen (**Anhang1**) gezähmt, welches jetzt aus der Dunkelheit springt und Berto zur Seite steht.*
- 4. Das harte Leben in der Höhle hat Berto abgehärtet, sodass er +1 auf jeden seiner Angriffe bekommt.*
- 5. Bevor er von Zuhause aufgebrochen ist hat er seinem Cousin dessen Waffe geklaut, sodass sie ihm jetzt zu Verfügung steht.
Zwergenaxt: Nahkampfangriff: +3 auf ein angrenzendes Ziel. Treffer: (1W8+3).*
- 6. Berto hat kurz vor dem Auftauchen der Helden eine Prise Manastaub gegessen, was ihm übles Sodbrennen verursacht, aber seine Trefferpunkte in diesem Kampf um 5 erhöht.*

Sobald die Trefferpunkte von Berto unter 5 sinken, dann wird er verzweifelt versuchen zu seinen Manascherben zu gelangen und dabei auf den nassen Steinen ausrutschen. Mit einen wahnsinnigen Lachen wird er dann den Fluss hinunter treiben und er war nie wieder gesehen. Wenn die Helden die wahre Natur von den Scherben kennen, so können sie sich jeder nur eine Kristallscherbe aufschreiben, bevor sie ihre Rückkehr zur Stadt antreten.

Ende

Egal wie die Helden die Situation mit Berto geregelt haben, wenn er das Wasser der Stadt nicht länger verunreinigt, dann normalisiert sich das Verhalten der Bewohner ziemlich schnell. Der Rückweg der Helden stellt kein Problem da, weil sich nun auch die Tiere des Waldes wieder normal verhalten. Wenn die Helden dann wieder in Kleinwestheim ankommen finden diese erstmal ein ziemlich verwirrtes Städtchen vor. Es gab im Verlauf dieses Wahn zwar ein paar kleinere Schäden an der Stadt, aber die Bewohner sind alle noch am leben und haben höchstens kleinere Verletzungen davongetragen. Sobald die Helden den Stadtbewohner die Lage erklärt haben, werden diese von der Stadt gefeiert. Nicht nur können die Helden nur ihre Feier für ihr erstes Abenteuer nachholen, sie können jetzt auch gleich ihr zweites erfolgreiches Abenteuer als erwachsene Helden in der sagenumwobenen Welt von Mystik of Mana feiern.

(Die Helden erhalten 200GM vom Bürgermeister der Stadt als Belohnung und 300 Erfahrungspunkte zusätzlich zu den bisher erhaltenen.)

Anhang 1 NPC

Wütender Mann

ST 0 IN -2 GE 0 WE 0 KO +1 CH -2

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), Herausforderung: (25 EP)

gesinnungslos

Abwehr 12

Trefferpunkte 14

Aktionen

abgenutzter Knüppel: Nahkampfwaffenangriff: +2 Ein angrenzendes Ziel. *Treffer: (1W6).*

Kleine Schreckensbiene

ST -4 IN -5 GE 0 WE -2 KO 0 CH -5

Kleiner Schwarm winziger Tiere, Herausforderung: (75 EP)

gesinnungslos

Abwehr 12

Trefferpunkte 20

Aktionen

Stachel: Nahkampfangriff: +2 auf ein angrenzendes Ziel. *Treffer: (3W4).*



Polkaninchen

ST -1 IN -4 GE +2 WE +1 KO +1 CH +1

Kleines Tiere (Polkaninchen), Herausforderung: (25 EP)

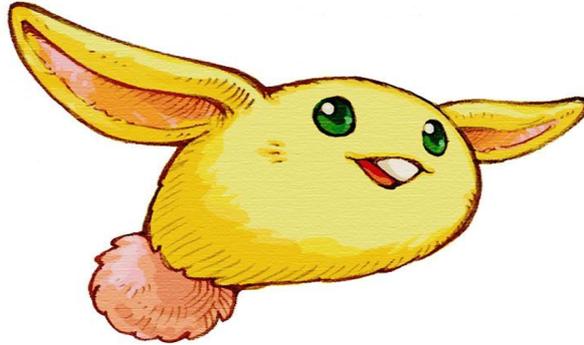
gesinnungslos

Abwehr 12

Trefferpunkte 10

Aktionen

Rammen: Nahkampfangriff: +4 auf 1 angrenzendes Ziel. *Treffer*: (1W4).



Wolf

ST +1 IN -4 GE +2 WE +1 KO +1 CH -2

Mittelgroßes Tiere (Wolf), Herausforderung: (75 EP)

gesinnungslos

Abwehr 13

Trefferpunkte 11

Aktionen

Biss: Nahkampfaffenangriff: +2 auf 1 angrenzendes Ziel. *Treffer*: (2W4+1).

Ziel muss Geschicklichkeitsrettungswurf gegen 12 schaffen, oder erhält den Zustand *Gepackt*.



Kräuterfrau Hilde

ST -2 IN +4 GE -2 WE +1 KO 0 CH +3

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), Herausforderung: (00 EP)

Gesinnung Rechtschaffen

Abwehr 14

Trefferpunkte 15

Aktion

Heilung Stelle 2w6 Lebenspunkte bei einem Ziel wieder her.

Berto

ST +2 IN +1 GE +1 WE +1 KO +3 CH -2

Kleiner Humanoid , Herausforderung: (100 EP)

Gesinnung Böse

Abwehr 14

Trefferpunkte 20

Aktion

Kurzschwert: Nahkampfangriff: +4 auf ein angrenzendes Ziel. Treffer: (1W6+2).



Karl Liebwurz

ST +1 IN +1 GE +1 WE +1 KO +1 CH +3

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), Herausforderung: (00 EP)

Gesinnung Rechtschaffen

Abwehr 12

Trefferpunkte 15

Aktion

Bonbon Wagen: Kann 2w8 Bonbon herbeiholen, welche er auch gerne verkauft!

Anhang 2 LINKS

<https://jpgames.de/2018/08/bestiarium-pogopuschel/>

<https://www.die-dorp.de/index.php/downloads/dorp-downloads/mystics-of-mana>

https://de.123rf.com/photo_96606681_vektorskizze-eines-wolfs-gesch%C3%A4ftszeichen-charakter-wolf-skizze-skizze-eines-wolfs-wolf-dinosaurier-ti.html